

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Geografi

Menurut Ritter (1996) bahwa geografi adalah suatu telaah mengenai bumi sebagai tempat hidup manusia. Dalam kajiannya, studi geografi mencakup semua fenomena yang terdapat dipermukaan bumi, baik alam organik maupun alam anorganik yang terkait dengan kehidupan manusia, termasuk aktivitas manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Hakekat geografi dan studi geografi adalah mempelajari permukaan bumi secara keseluruhan dengan memperhatikan gejala dalam ruang tiap-tiap gejala secara teliti dalam hubungan interaksi, interelasi, integrasi. Interelasi dan integrasi keruangan gejala di permukaan bumi dari satu wilayah ke wilayah lainnya selalu menunjukkan perbedaan yang menjadi ciri umum suatu wilayah. Ciri umum tersebut merupakan hasil interelasi, interaksi dan integrasi suatu wilayah (Sumaatmadja, 1988 : 31-32).

Geografi merupakan ilmu pengetahuan yang menceritakan, menerangkan sifat-sifat bumi, menganalisa gejala-gejala alam dan penduduk serta mempelajari corak yang khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dan unsur-unsur bumi dalam ruang dan waktu (Bintarto, 1999: 1).

Menurut Daldjoeni (1998 : 14) bahwa Geografi merupakan ilmu pengetahuan yang mengajarkan manusia mencakup tiga hal pokok, yaitu : *spasial* (ruang), ekologi dan *region* (wilayah).

Fungsi Pembelajaran Geografi oleh Depdiknas (2003 : 6), sebagai berikut :

- a) Mengembangkan pengetahuan tentang pola-pola keruangan dan proses yang berkaitan.
- b) Mengembangkan ketrampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.
- c) Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan sumber daya serta toleransi terhadap keragaman sosial budaya masyarakat

Disamping telah dijabarkan pendapat para ahli Geografi dari Indonesia seperti tertera di atas, disini juga dijelaskan tentang ilmu Geografi menurut pakar dan ahli Geografi dunia seperti :

1. Immanuel Kant

Selain sebagai seorang Geograf, Immanuel Kant (1724-1821) juga seorang Filsuf. Kant tertarik pada Geografi karena menurutnya ilmu itu dekat dengan Filsafat. Semua gagasan Kant tentang hakekat Geografi dapat ditemukan dalam buku *Phyissche Geographie* yang ditulisnya. Menurut Kant, Geografi adalah ilmu yang objek studinya adalah benda-benda, hal-hal atau gejala-gejala yang tersebar dalam wilayah di permukaan bumi.

2. Elsworth Huntington

Ia memaparkan bahwa kelangsungan hidup dan peradaban manusia sangat dipengaruhi oleh iklim. Atas dasar teorinya itu, Huntington kemudian terkenal sebagai Determinis iklim (memandang iklim sebagai penentu kehidupan).

Huntington mengatakan, Geografi sebagai studi tentang fenomena permukaan bumi beserta penduduk yang menghuninya. Ia menjelaskan adanya hubungan timbal balik antara gejala dan sifat-sifat permukaan bumi dengan penduduknya.

3. UNESCO

Pengertian Geografi menjadi 3 bagian yaitu :

- a. Satu agen sintetis
- b. Satu kajian perhubungan ruang
- c. Sains dalam penggunaan tanah (Bintarto, 1968).

B. Pengertian Partisipasi

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*participation*" yang berarti pengambilan bagian atau pengikut sertaan. Partisipasi menurut Suryosubroto (2002 : 278) adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Partisipasi diperlukan dalam pembelajaran, siswa harus aktif dalam mengikuti pembelajaran, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah

sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang penting dalam interaksi pembelajaran.

Menurut Suryosubroto (2002 : 279) partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Pandangan dari Davis (1985 : 185) partisipasi dimaksudkan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab didalamnya.

Sependapat dengan hal tersebut di atas Gie (1981 : 103) menyebutkan bahwa partisipasi meliputi aktivitas untuk membangkitkan perasaan diikutsertakan dalam organisasi, keikutsertaannya dalam kegiatan organisasi. Sedangkan pembelajaran partisipatif sering juga diartikan sebagai keterlibatan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Pengertian yang sederhana tentang partisipasi dikemukakan oleh Jalal dan Supriadi (2001 : 201-202) , dimana partisipasi dapat juga berarti bahwa pembuat keputusan menyarankan kelompok atau masyarakat ikut terlibat dalam bentuk penyampaian saran dan pendapat, barang, keterampilan, bahan dan jasa. Partisipasi juga berarti bahwa kelompok mengenal masalah mereka sendiri, mengkaji pilihan mereka, membuat keputusan, dan memecahkan masalahnya.

Berdasarkan pengertian diatas partisipasi dapat diartikan keikutsertaan atau keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan tertentu. Partisipasi adalah hal turut berperan serta dalam suatu kegiatan; keikutsertaan; peran serta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka,1995 : 732).

Dari pengertian tersebut berarti didalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) para siswa berperan serta secara aktif dan bersikap responsif (tidak cuek). Siswa tidak tinggal diam hanya menunggu dorongan-dorongan dari guru atau teman-temannya, melainkan bisa terlibat secara intelektual-emosional dan fisik siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, misalnya siswa dapat merumuskan suatu masalah dan mencari sendiri penyelesaian atas masalah tersebut.

Pada waktu guru menyajikan suatu topik, siswa aktif mempertanyakan materi yang terkandung didalamnya, atau menemukan jawaban atas pertanyaan yang terkandung didalamnya. kedua contoh tersebut sebagai pertanda, bahwa siswa berperan aktif dalam proses Kegiatan Belajar mengajar (KBM). Keikutsertaan atau keterlibatan yang dimaksud di sini bukanlah bersifat pasif tetapi secara aktif ditunjukan oleh yang bersangkutan. Oleh karena itu, partisipasi akan lebih tepat diartikan sebagai keikutsertaan seseorang didalam suatu kelompok sosial untuk mengambil bagian dalam kegiatan masyarakatnya, di luar pekerjaan atau profesinya sendiri.

Peran serta mengandung pengertian mengambil bagian dalam suatu tahap atau lebih dari suatu proses, menurut Gordon W. Allport (1967 : 12)

menyatakan bahwa: “Seseorang yang berpartisipasi sebenarnya mengalami keterlibatan dirinya yang sifatnya lebih daripada keterlibatan dalam pekerjaan atau tugas saja, dengan keterlibatan dirinya berarti keterlibatan pikiran dan perasaannya.” Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, maka ada tiga buah unsur penting dalam partisipasi yaitu: 1. Partisipasi merupakan suatu keterlibatan mental dan perasaan, lebih dari semata-mata atau hanya keterlibatan secara jasmaniah. 2. Ketersediaan memberi sesuatu sumbangan kepada usaha mencapai tujuan kelompok, ini berarti terdapat rasa senang, kesukarelaan untuk membantu kelompok. 3. Dalam partisipasi harus ada tanggung jawab, unsur tanggung jawab ini merupakan segi yang menonjol dari rasa menjadi anggota.

Ada beberapa macam partisipasi yang dikemukakan oleh ahli. Menurut Sundariningrum dalam Sugiyah (2010 : 38) mengklasifikasikan partisipasi menjadi dua berdasarkan cara keterlibatannya, yaitu:

a. Partisipasi langsung

Partisipasi yang terjadi apabila individu menampilkan kegiatan tertentu dalam proses partisipasi. Partisipasi ini terjadi apabila setiap orang dapat mengajukan pandangan, membahas pokok permasalahan, mengajukan keberatan terhadap keinginan orang lain atau terhadap ucapannya.

b. Partisipasi tidak langsung

Partisipasi yang terjadi apabila individu mendelegasikan hak partisipasinya pada orang lain. Pendapat lain disampaikan oleh

Subandiyah (1982 : 2) yang menyatakan bahwa jika dilihat dari segi tingkatannya partisipasi dibedakan menjadi tiga yaitu:

- 1) Partisipasi dalam pengambilan keputusan.
- 2) Partisipasi dalam proses perencanaan dan kaitannya dengan program lain.
- 3) Partisipasi dalam pelaksanaan.

Cohen dan Uphoff (1977 : 61) membedakan partisipasi menjadi empat jenis yaitu yaitu:

1. *Participation in Decision Making* (partisipasi dalam pengambilan keputusan)
2. *Participation in Implementation* (Partisipasi dalam pelaksanaan)
3. *Participation in Benefits* (Partisipasi dalam pengambilan manfaat)
4. *Participation in Evaluation* (Partisipasi dalam evaluasi).

Partisipasi ini terutama berkaitan dengan penentuan alternatif dengan masyarakat yang berkaitan dengan gagasan atau ide yang menyangkut kepentingan bersama. Partisipasi masyarakat menuntut untuk ikut menentukan arah dan orientasi pembangunan. Wujud dari partisipasi ini antara lain seperti kehadiran rapat, diskusi, sumbangan pemikiran, tanggapan atau penolakan terhadap program yang ditawarkan. Kedua, partisipasi dalam pelaksanaan suatu program meliputi: menggerakkan sumber daya, dana, kegiatan administrasi, koordinasi dan penjabaran program. Ketiga, partisipasi dalam pengambilan manfaat. Partisipasi ini tidak lepas dari hasil pelaksanaan program yang telah dicapai baik yang berkaitan dengan kuantitas maupun kualitas.

Kualitas, dapat dilihat dari peningkatan *output*, sedangkan dari segi kuantitas dapat dilihat seberapa besar prosentase keberhasilan program. Keempat, partisipasi dalam evaluasi. Partisipasi masyarakat dalam evaluasi ini berkaitan dengan masalah pelaksanaan program secara menyeluruh. Partisipasi ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian program yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Astuti (2008 : 14) manfaat partisipasi adalah:

- a. Lebih mengemukakan diperolehnya keputusan yang benar.
- b. Dapat digunakan kemampuan berpikir kreatif dari para anggotanya.
- c. Dapat mengendalikan nilai-nilai martabat manusia, motivasi serta membangun kepentingan bersama.
- d. Lebih mendorong orang untuk bertanggung jawab.
- e. Lebih memungkinkan untuk mengikuti perubahan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Schalan dan Roger (1983 : 14) bahwa manfaat dari partisipasi adalah:

- a. Lebih banyak komunikasi dua arah.
- b. Lebih banyak bawahan mempengaruhi keputusan.
- c. Manajer dan partisipasi kurang bersikap agresif.
- d. Potensi untuk memberikan sumbangan yang berarti dan positif, diakui dalam derajat lebih tinggi.

Dari pendapat-pendapat di atas tentang manfaat partisipasi, dapat disimpulkan bahwa partisipasi akan memberikan manfaat yang penting bagi keberhasilan organisasi yaitu:

- a. Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar karena banyaknya sumbangan yang berarti dan positif.

- b. Mengedepankan komunikasi dua arah sehingga baik bawahan maupun atasan memiliki kesempatan yang sama dalam mengajukan pemikiran.
- c. Mendorong kemampuan berpikir kreatif demi kepentingan bersama.
- d. Melatih untuk bertanggung jawab serta mendorong untuk membangun kepentingan bersama.
- e. Memungkinkan untuk mengikuti setiap perubahan yang terjadi.

C. Partisipasi Belajar

Teori yang dikemukakan oleh Rusman (2010 : 323) bahwa pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tidak lepas dari prinsip pengajaran yaitu aktivitas.

Sanjaya (2010 : 132) menuliskan bahwa aktivitas sendiri tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat hanya pasif sedangkan aktivitas psikis adalah peserta didik yang daya jiwanya bekerja sebanyak- banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses pembelajaran.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik

yang belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar. Ada keaktifan itu dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Disini perlu kreatifitas guru dalam mengajar agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan strategi dan metode yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswanya, (Herawati, 2008 : 50) berpendapat bahwa partisipasi tersebut dapat diwujudkan dengan berbagai hal, diantaranya:

1. Keaktifan siswa di dalam kelas Misalnya aktif mengikuti pelajaran, memahami penjelasan guru, bertanya kepada guru, mampu menjawab pertanyaan dari guru dan sebagainya.
2. Kepatuhan terhadap norma belajar. Misalnya mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, datang tepat waktu, memakai pakaian sesuai dengan ketentuan, dan sebagainya

Jerrold (1994 : 45) mengatakan partisipasi tersebut dapat dikembangkan lagi menjadi beberapa jenjang, yaitu :

- a. Menerima, yaitu siswa mau memperhatikan suatu kejadian atau kegiatan. Contohnya siswa mau mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan mengamati apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

- b. Menanggapi, yaitu siswa mau terhadap suatu kejadian dengan berperan serta. contoh : menjawab, mengikuti, menyetujui, menuruti perintah, menyukai dan sebagainya.
- c. Menilai, yaitu siswa mau menerima atau menolak suatu kejadian melalui pernyataan sikap positif atau negatif. Contohnya : menerima, mendukung, ikut serta, meneruskan, mengabdikan diri, dan sebagainya.
- d. Menyusun, yaitu apabila siswa berhadapan dengan situasi yang menyangkut lebih dari satu nilai, dengan senang hati menyusun nilai tersebut, menentukan hubungan antara berbagai nilai dan menerima bahwa ada nilai yang lebih tinggi daripada yang lain. Contoh : menyusun, memilih, mempertimbangkan, memutuskan, mengenali, membuat rencana dan sebagainya.
- e. Mengenali ciri karena kompleks nilai, yaitu siswa secara konsisten bertindak mengikuti nilai yang berlaku dan menganggap tingkah laku ini sebagai bagian dari kepribadiannya. Contoh : percaya, mempraktekkan, melakukan, mengerjakan.

Sudjana (2000 : 21) juga menyampaikan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dapat dilihat dari :

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan Permasalahannya
- b. Berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, belajar.
- c. Menampilkan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan

menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.

- d. Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa ada tekanan.

Menurut Sardiman (2001 : 101) bahwa partisipasi dapat terlihat aktifitas fisiknya, yang dimaksud adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif. Aspek aktifitas fisik dan aktifitas psikis antara lain :

- a. *Visual activities* : membaca dan memperhatikan
- b. *Oral activitie*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- c. *Listening activities*: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi.
- d. *Writing activities*: menulis, menyalin.
- e. *Drawing activities*: menggambar, membuat grafik, peta, dan sebagainya.
- f. *Motor activities*: melakukan percobaan, membuat model.
- g. *Mental activities*: menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*: menaruh minat, merasa bosan, gembira, tenang, dan sebagainya.

Aktifitas yang diuraikan di atas berdasarkan bahwa pengetahuan akan diperoleh siswa melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri. Belajar adalah suatu proses dimana peserta didik harus aktif. Pada hakekatnya belajar

merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya, karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi dari siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan keterlibatan siswa didalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan.

Menurut pendapat Yamin (2007 : 84) mengklasifikasikan kegiatan partisipasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan-kegiatan Visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

b. Kegiatan-kegiatan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

f. Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari dan berkebun.

g. Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

h. Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan *overlap* satu sama lain.

Sedangkan menurut Suryobroto (2002 : 71) menjelaskan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran tampak dalam kegiatan :

a. Berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan

b. Mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh situasi pengetahuan.

c. Merasakan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh Guru kepadanya.

d. Belajar dalam kelompok.

e. Mencobakan sendiri konsep-konsep tertentu.

- f. Mengkomunikasikan hasil pikiran, penemuan dan penghayatan nilai-nilai secara lisan atau penelitian.

Menurut Yamin (2007 : 77) bahwa terdapat 7 aspek yang dapat menimbulkan partisipasi dalam proses pembelajaran, yaitu :

- a. Partisipasi siswa didalam menetapkan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.
- b. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
- c. Partisipasi siswa didalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa
- d. Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar.
- e. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.
- f. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Selain itu Yamin (2007 : 84) pun menjelaskan rangkaian kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan partisipasi siswa, yaitu :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif didalam Kegiatan Belajar Mengajar / Pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
- c. Mengingat kompetensi prasyarat.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep) yang akan dipelajari.
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feed back*).

- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Partisipasi siswa di dalam pembelajaran dapat terlihat pada aktifitas siswa. Menurut Sudirman (2009 : 101) bahwa:

Partisipasi dapat terlihat aktifitas fisiknya, yang dimaksud adalah siswa giat dan aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa merupakan keikutsertaan siswa didalam proses pembelajaran yang meliputi aspek fisik maupun psikisnya untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan. Berbagai macam partisipasi siswa didalam kelas tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif.

Partisipasi siswa pada pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Dengan berpartisipasi siswa akan berperan dalam proses perkembangan dirinya sendiri sehingga secara sadar akan menuntun kemandirian sekaligus belajar bagaimana berinteraksi sosial dengan sesame, tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan siswa yang belajar. Setiap siswa pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah bobot keaktifan siswa dalam belajar.

Kadar keaktifan itu dengan kategori yang rendah, sedang dan tinggi. Guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan melakukan berbagai

kegiatan yang dapat direncanakan sebelumnya. Kebanyakan siswa tidak akan melakukan partisipasi aktif dengan inisiatif mereka sendiri tanpa stimulus yang dilakukan oleh guru melalui berbagai metode yang telah disiapkan. Untuk itu diperlukan kreaativitas dan komitmen guru dalam memberikan dorongan-dorongan tersebut agar siswa terbiasa dan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa akan tetapi harus mampu membawa sikap untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar. Guru harus dapat mengarahkan siswa untuk lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang hidup, yaitu ada interaksi antar guru dengan siswa berperan maupun siswa dengan siswa, dengan melibatkan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, berarti telah mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.

D. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan itu terletak bagaimana kreativitas itu didefinisikan oleh Lefracois (1996 : 197) mendefinisikan kreativitas sebagai bagian dari unsur-unsur asosiatif dalam kombinasi baru yang memenuhi syarat-syarat tertentu atau dengan beberapa cara yang berguna. Makin jauh timbal balik unsur-unsur kombinasi baru,

makin kreatif proses pemecahan masalah itu. Kreativitas adalah tingkat perubahan kearah yang lebih baik sekecil apapun pada diri seseorang.

Begitupun menurut Akbar (2001 : 5) bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

a. Kriteria Kreativitas

Penentuan kriteria kreativitas dijelaskan oleh Munandar (1992 : 46) bahwa kriteria kreativitas menyangkut tiga dimensi, yaitu : (1) dimensi proses artinya segala produk yang dihasilkan dari proses dianggap sebagai produk kreatif, (2) dimensi person yang identik dengan kepribadian kreatif yang meliputi dimensi *kognitif* (bakat) dan dimensi *non kognitif* (minat, sikap, dan kualitas temperamental), dan (3) dimensi produk kreativitas yang menunjuk pada adanya hasil perbuatan /kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan.

b. Proses berpikir kreatif

Proses kreatif berlangsung secara misterius, personal dan subyektif. Meskipun demikian kreatif berproses dalam tahap-tahap tertentu yang tidak mudah diidentifikasi dimana tahap tersebut berada dalam prosesnya. Mengenai proses kreatif, Hawadi (2001 : 23) mengatakan bahwa proses kreatif ada empat tahap, yaitu : (1) persiapan, yaitu tahap

pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam hal ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya; (2) inkubasi yaitu tahap diaraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun) dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit atau detik saja). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses terhadap konteksnya,dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan muncul masa berikutnya; (3) iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah.

Tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan, seperti dikatakan oleh Kohler (1929 : 156) dengan kata-kata *Now, I see* itu yang kurang lebih berarti : (4) verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Menurut Mangunhardjana (1986 : 18) dalam proses kreatif ada lima tahap,yaitu : (1) persiapan (*preparation*), yaitu mempelajari latar belakang, seluk belukdan problematikanya; (2) konsentrasi (*consentration*), sepenuhnya memikir kanmasalah yang dihadapi; (3) inkubasi (*incubation*), yakni mencari kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai permasalahan yang dihadapi; (4)iluminasi (*illumination*), yaitu mendapatkan ide gagasan, pemecahan,penyelesaian,

cara kerja, jawaban baru; (5) verifikasi produksi (*verificationproduction*), yakni menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, jawaban baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut : kreativitas terjadi melalui proses dengan tahap-tahap tertentu, yaitu : a) tahap persiapan, b) konsentrasi, c) inkubasi, d) iluminasi, dan e) tahap verifikasi. Dari kelima tahapan tersebut proses inkubasi merupakan tahap yang sangat penting, karena berlangsung proses refleksi yang memerlukan ketenangan dan waktu yang cukup.

c. Fungsi Kreativitas dalam Kehidupan

Dalam kehidupan ini kreatifitas sangat penting, karena merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Mengenai makna danposisi kreativitas, Treffinger (2001 : 13) mengatakan bahwa tidak ada seorangpun yang tidak memiliki kreativitas. Untuk melihat nilai kreativitas dalam kehidupan nyata diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dalam tujuan pendidikan nasional, ditegaskan bahwa pendidikan mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik yang sejajar dengan perkembangan aspek-aspek lain, seperti keimanan, ketaqwaan, kecerdasan, ketrampilan, semangat kebangsaan, dan lain-lain, sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan.
- 2) Seperti dikemukakan oleh Hawadi (2001 : 15) menuliskan ada empat alasan penting mengapa seseorang perlu belajar kreatif. Keempat alasan tersebut adalah: (a) belajar kreatif membentuk anak lebih

berhasil guna jika kita (orang tua/guru) tidak bersama mereka; (b) belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan; (c) belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang, dapat mempengaruhi bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang; (d) belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

- 3) Satu sisi dari kreativitas yang penting untuk dipedulikan dalam proses belajar mengajar disamping ciri *aptitude* adalah ciri *non-aptitude*. Untuk itu, guru diperlukan kemampuan untuk menciptakan suasana agar siswa terangsang untuk lebih mengetahui materi, senang menanyakan dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar siswa mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal.
- 4) Menurut Munandar (1999 : 45-46), fungsi kreativitas dalam kehidupan ada empat : (1) perwujudan diri, (2) berpikir kreatif, (3) aktif-kreatif, (4) peningkatan kualitas hidup. Dari uraian mengenai fungsi kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa : (1) dalam kadar dan tindakan tertentu, kreativitas dimiliki oleh setiap orang. Kreativitas akan menjadi lebih berguna apabila dikelola dan dikembangkan secara benar, sehingga mempunyai tingkat kepentingan

yang lebih tinggi dalam kehidupan manusia, (2) kreativitas perlu dipahami guru terutama kaitannya dengan tugas dan tanggung jawab profesionalnya sebagai pendidik dan pengajar, (3) peningkatan sumberdaya manusia dalam era globalisasi dan era reformasi menunjukkan betapa pentingnya kreativitas diprioritaskan untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Hal ini merupakan tantangan kepedulian serius bagi pihak terkait dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama dikalangan pendidikan.

E. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran pada umumnya diartikan secara sempit terutamanya memperhatikan dua unsur yakni alat dan bahan. Wilkinson (1980 : 63) menyatakan bahwa persoalan yang dihadapi di sekolah-sekolah tidak hanya menyangkut bahan dan alat tetapi juga orang-orang yang menyediakannya dan yang mengoperasikannya, masalah rancangan, produksi, logistik dan pemanfaatan pengorganisasian dan pengelolaannya, dan bagaimanakah bahan dan alat itu sendiri berinteraksi dengan siswa.

Menurut Arsyad (2006 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berkait dengan hal tersebut Arsyad (2006 : 4) memberi batasan tentang media, media disinonimkan sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Selanjutnya Gagne (1970 : 55) memberikan pengertian bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas Wasty (1983 : 4) memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya dituangkan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

a. Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Bruner (1966 : 10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolik*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”. Pada tingkatan kedua *iconic*, kata “simpul” dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat “simpul” mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat

“simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh “pengalaman”(pengetahuan, ketrampilan dan sikap) yang baru.

b. Jenis Media Pembelajaran

Salah satu ciri dari media pembelajaran yaitu bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar.

Media mengikuti taksonomi Lehsin (1992) dibagi menjadi :

- a. Media berbasis manusia yaitu guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain;
- b. Media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas);
- c. Media berbasis visual (buku, *chart*, grafik, peta, gambar, transparansi, film bingkai atau slide);
- d. Media berbasis audio-visual (video, tape, slide bersama tape, televisi);
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video-video interaktif

Sedangkan Molenda (2005, 9-11) membagi media menjadi 6 tipe yaitu :

- a. Media berbasis teks. Teks ditampilkan dalam beberapa format yaitu poster, teks di papan tulis, teks di layar komputer dan lain-lain;

- b. Media berbasis audio (media pembelajaran yang dapat didengar) baik secara langsung maupun rekaman, yaitu suara orang, musik, suara mesin-mesin dan lain-lain;
- c. Media berbasis visual yaitu poster, gambar di papan tulis, gambar atau grafik di buku, foto, kartun dan lain-lain;
- d. Media gerak / motion media (media yang menunjukkan gerakan – gerakan) sebagai contoh video-tape, animasi dan lain-lain;
- e. Media yang berbasis pada model real (*manipulative object*) yang dapat disentuh dan dipegang siswa;
- f. Media berbasis manusia yaitu guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok.

F. Teori Model Pembelajaran ASSURE

Sebelum mengetahui lebih mendalam dalam penelitian model pembelajaran model ASSURE, maka dalam hal ini terlebih dahulu mensdeskripsikan tentang model pembelajaran ini. Model menurut Majid (2013 : 15) diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Terkait dalam proses pembelajaran, Majid (2013 : 4) pun mendefinisikannya sebagai '*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material*' (suatu rencana atau pola yang dapat kiat gunakan untuk merancang

tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan yang bertujuan dan tertata secara sistematis.

Sedangkan model *ASSURE* menurut Afandi dan Badarudin (2011 : 55) merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model *ASSURE* adalah satu petunjuk dan perencanaan yang dapat membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model *ASSURE* ini dikembangkan oleh Sharoon Smaldino, Robert Henich, James Russel dan Michael Molenda (2002 : 66) dalam bukunya '*Instructional technology and media for learning*'.

Model *ASSURE* pada aplikasinya berusaha memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis akan dapat membantu memecahkan masalah serta membantu mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Proses pembelajaran itu merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis. Model *ASSURE* ini dapat digunakan

sebagai model rujukan bagi guru dalam membelajarkan siswa pada proses pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Beberapa manfaat dari model desain pembelajaran *ASSURE* menurut Prawiradilaga (2009 : 48) antara lain :

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh guru
3. Komponen kegiatan belajar mengajar lengkap.
4. Siswa dapat dilibatkan dalam persiapan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

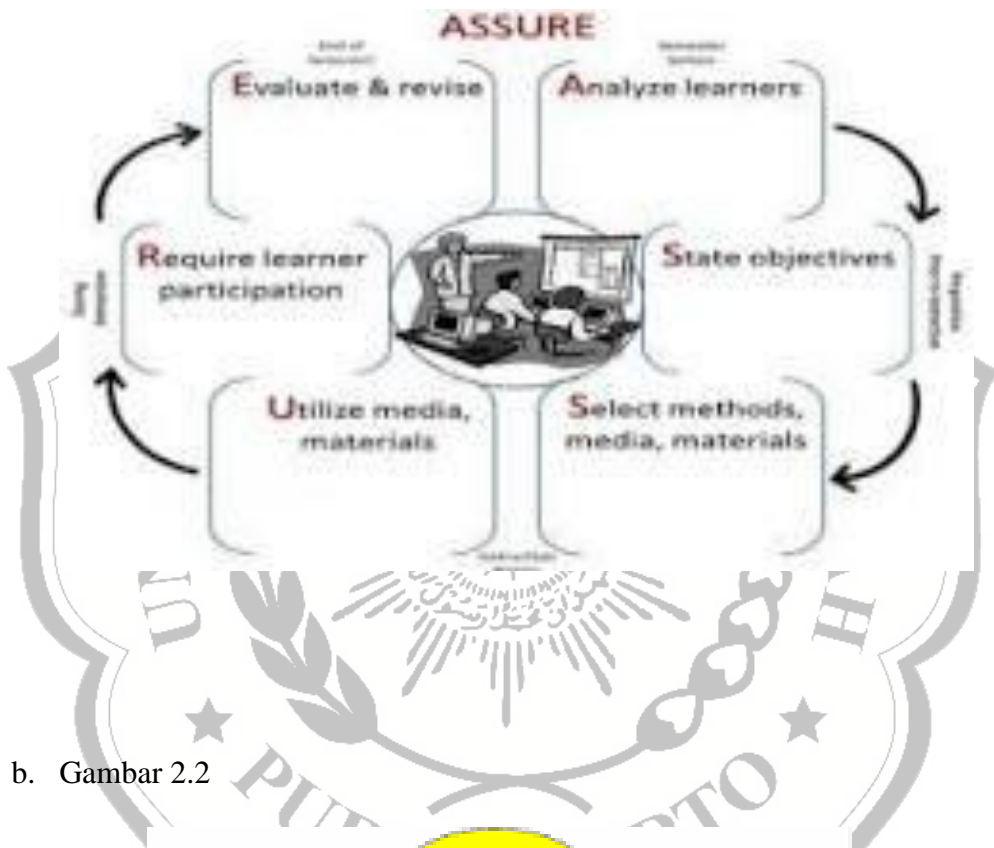
Pembelajaran dengan menggunakan model *ASSURE* memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah yang dapat membantu tercapainya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Tahapan-tahapan ini oleh Smaldino dkk (2002 : 114-116) disebutnya sebagai *ASSURE* model yang mana merupakan singkatan dari komponen-komponen atau langkah-langkah penting yang terdapat didalamnya, antara lain :

1. *A : Analyze Learner* (menganalisis karakteristik siswa)
2. *S : State Standars And Objectives* (menetapkan standar dan tujuan pembelajaran)
3. *S : Select Strategies, Technology, Media And Materials* (memilih strategi, teknologi, media dan materi/bahan ajar)
4. *U : Utilize Technology, Media And Materials* (menggunakan teknologi, media dan bahan pembelajaran)

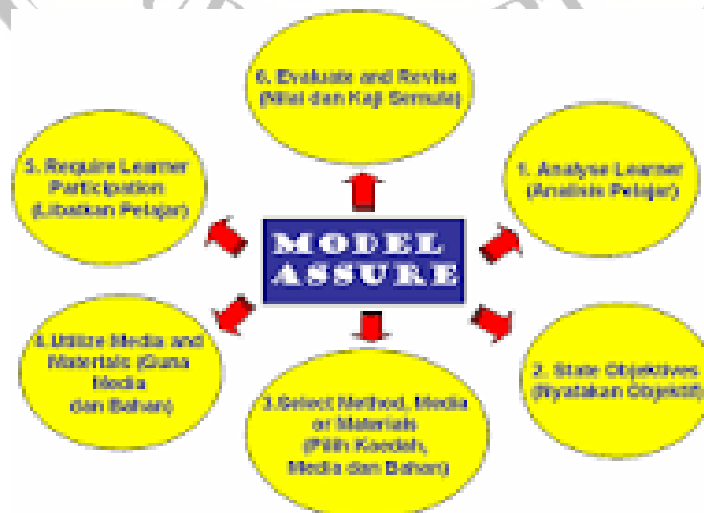
5. R : *Require Learner Participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa)
6. E : *Evaluate And Revise* (mengevaluasi dan merevisi)

Masing-masing dari tahapan di atas dapat dibuat skema/bagan model pembelajaran ASSURE seperti pada dua gambar di bawah ini :

a. Gambar 2.1



b. Gambar 2.2



Bagi sebagian masyarakat, kata “kelas” mengesankan gambaran siswa yang duduk di balik meja yang berbaris rapi menghadap ke depan, ke arah guru yang duduk di balik meja besar sambil mengoreksi pekerjaan siswa atau berdiri disamping papan tulis menguraikan pelajaran pada siswa.

Hal tersebut merupakan salah satu cara mengelola kelas, tetapi bukan satu-satunya cara atau cara yang paling baik. Amstrong (2004 : 135) mengatakan bahwa lingkungan kelas atau ekologi kelas, perlu ditata ulang secara fundamental agar dapat mengakomodasi kebutuhan berbagai jenis pelajar.

Molenda (2005 : 50) membagi kecerdasan manusia menjadi 9 kecerdasan dasar. Setiap manusia pasti memiliki minimal satu kecerdasan dari 9 kecerdasan tersebut. Sembilan kecerdasan dasar yang dimiliki manusia menurut Gardner adalah kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan *spasial*, kecerdasan *kinestetis*-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan *naturalis*, dan kecerdasan untuk bertahan hidup.

Guru pada umumnya mempergunakan sebagian waktu mengajarnya dengan menulis di papan tulis dan memberikan uraian panjang lebar di depan kelas. Bagaimanapun teknik ini adalah teknik yang sah. Permasalahannya adalah guru terlalu sering menggunakan teknik ini.

Seorang guru yang berusaha mengembangkan salah satu potensi siswa melalui pengetahuannya tentang kecerdasan majemuk, juga membuat gambar di papan tulis atau memutar video untuk menjelaskan gagasannya,

menawarkan pengalaman yang distimulasi gerak tubuh (*hands-on experiences*) baik yang mengajak siswa bangkit berdiri dan bergerak maupun mengedarkan suatu artefak ke seluruh kelas agar materi yang dipelajari terasa nyata.

Guru yang memperhatikan potensi kecerdasan majemuk siswa juga meminta siswa menjalin interaksi satu sama lain dengan bermacam cara (misalnya berpasangan, membentuk kelompok kecil atau kelompok besar); guru merencanakan waktu bagi siswa untuk berefleksi diri, untuk mencoba mengerjakan sesuatu sesuai dengan laju belajarnya sendiri (*self-paced work*), atau menghubungkan pengalaman pribadi dan perasaan mereka dengan materi yang dipelajari dan jika memungkinkan mengadakan kesempatan belajar yang dapat dilakukan bersama makhluk hidup lain di alam terbuka, setiap kegiatan belajar mengajar yang efektif perlu perencanaan yang baik, sebagian besar orang beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran akan maju setelah melalui beberapa tahapan.

Molenda (2005 : 48) mengartikan tahapan itu adalah pada saat proses pembelajaran terjadi. Hasil penelitian Gagne mengungkapkan bahwa desain materi belajar di mulai dengan membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan juga rasa keingintahuan pada materi-materi yang baru. Mendorong serta melatih siswa dengan umpan balik, menilai pemahaman siswa, dan mendorong siswa untuk melanjutkan aktivitas yang ingin diketahuinya. Model *ASSURE* memadukan berbagai aktivitas dalam pembelajaran.

Lebih lanjut Molenda (2005 : 49) mengatakan Model *ASSURE* merupakan sebuah prosedur panduan untuk perencanaan dan bimbingan pembelajaran yang mengkombinasikan antara materi, metode dan media.

Selanjutnya dikatakan bahwa : *“The ASSURE Model, on the other hand, is meant for the individual instructor to use when planing classroom use of media and technology.”*

Model *ASSURE* dilain pihak berarti kebutuhan guru yang merencanakan penggunaan media dan teknologi di dalam kelas. Menggunakan model *ASSURE* dalam proses kegiatan belajar mengajar, berarti membuat pengalaman belajar dengan mengenal karakteristik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Arsyad (2005 : 69) menjabarkan langkah-langkah Model *ASSURE* meliputi ;

1. Menganalisa siswa (*Analyze Learners*), Langkah pertama dalam perencanaan ini adalah menganalisa siswa. Siswa dalam hal ini mungkin murid, peserta training, atau anggota sebuah organisasi seperti sekolah minggu, perkumpulan muda-mudi atau perkumpulan persaudaraan. Dalam langkah ini harus mengetahui siswa untuk menentukan media yang terbaik untuk mencapai tujuan belajar. Siswa dapat dianalisa melalui : (1) karakteristik umum, (2) kemampuan awal siswa seperti tentang topik yang akan dibahas, ketrampilan dan sifat/perangai, (3) gaya belajar siswa.

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk guru dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang penting sehingga mereka mampu

mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajaran meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

a. *General Characteristics* (karakteristik umum)

Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui *Variable* yang konstan, seperti jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua *variable konstan* tersebut menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

b. *Specific Entry Competencies* (mendiagnosis awal pembelajaran)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa. Hal ini kan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap Guru berbeda-beda dan mengantarkan siswa dalam pemaknaan pengetahuan termasuk didalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki siswa, yaitu : (1) gaya belajar *visual* (melihat) yaitu dengan

lebih banyak melihat seperti membaca (2) gaya belajar *Audio* (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh siswa jika pelajarannya tersebut didengarkan secara serius (3) gaya belajar *kinestetik* (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika dia sudah mempraktekan sendiri.

Lebih lanjut Arsyad (2005 : 70) mengatakan perlu diperhatikan bahwa pada saat seorang guru ingin membantu siswa mengembangkan aspek-aspek kecerdasan, maka hendaknya dilakukan hal-hal berikut :

- a. Menciptakan ruang kelas yang *multidimensional*, dimana siswa dapat sukses dengan cara-cara yang berbeda.
 - b. Memberikan tugas-tugas pembelajaran yang membuka dimensi pembelajaran yang berbeda.
 - c. Mendorong siswa untuk mengekspresikan dirinya dengan cara-cara yang berbeda
 - d. Membebaskan siswa dalam memperagakan konsep atau ketrampilan yang telah mereka kuasai.
2. Menentukan Tujuan Pembelajaran (*State Standars and Objectives*)

Langkah kedua adalah menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik, sesuai dengan kondisi siswa. Tujuan pembelajaran dapat diambil dari silabus, pokok bahasan dari buku *teks*, panduan kurikulum, atau dikembangkan oleh guru. Dalam menentukan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu, apakah siswa mampu menyelesaikan tugas yang harus dilakukan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai dari tujuan

pembelajaran. Kondisi minimal yang akan dicapai siswa dalam melaksanakan tugasnya dan tingkat kemampuan menerima tugas yang diberikan perlu dipertimbangkan.

Tahap ini dengan merumuskan tujuan dan standar, berharap para siswa dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dan strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a. Pentingnya merumuskan tujuan dan standar dalam pembelajaran.

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh siswa. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna, sehingga sebelumnya siswa dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (2014 : 44) berikut ini : (1) Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran (2) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa (3) Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran (4) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan pembelajaran yang berbasis ABCD

Menurut Smaldino,dkk (2002 : 11) setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap, kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku ABCD tadi dijabarkan sebagai berikut :

1. *A : Audience*

Guru atau siswa dengan segala karakteristiknya. Siapapun siswa, apapun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci. Pembelajaran ini diberikan untuk siswa, bukan guru untuk lebih fokus pada apa yang siswa lakukan, bukan pada apa yang guru lakukan.

2. *B : Behavior*

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati. Tujuannya adalah menggambarkan kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pembelajaran. Jadi perilaku atau kemampuan siswa yang dapat diukur dan dapat diamati perlu ditunjukkan sebagai hasil pembelajaran.

3. *C : Conditions*

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi siswa dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta

sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Keadaan atau kondisi siswa bertujuan untuk menunjukkan ketreampilan dan kemampuan yang diajarkan. Sebuah pernyataan tujuan harus mencakup kondisi dimana hasilnya dapat diamati. Jadi harus menyertakan peralatan,perkakas,alat bantu atau referensi siswa yang akan digunakan atau tidak digunakan dan kondisi lingkungan khususnya tempat pembelajaran dilaksanakan.

4. D : *Degree*

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam prosentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti benar/tepat, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi. Persyaratan ini bertujuan agar lebih baik dalam menunjukkan hasil belajar yang dapat diterima dan akan dinilai. Jadi sejauh mana keterampilan yang dikuasai dan dapat diterima.

Klasifikasi tujuan yang memiliki nilai praktis, serta metode yang tergantung pada *State Objectives* yang akan dicapai guru dapat diklasifikasikan menurut jenis utama hasil pembelajarannya.

Ada empat kategori pembelajaran :

a. *Domain Kognitif*

Belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal/informasi visual atau sebagai keterampilan intelektual

b. *Domain Afektif*

Pembelajaran melibatkan perasaan dan nilai-nilai

c. *Motor Doamin Skill*

Pembelajaran melibatkan atletik, manual dan keterampilan seperti fisik

d. *Domain Interpersonal*

Belajar ini melibatkan interaksi dengan orang-orang.

3. Memilih metode, Media dan Materi (*Select Methods, Media, and Materials*)

Setelah melakukan analisis siswa (kemampuan awal siswa, ketrampilan dan kebiasaan belajar siswa) serta menentukan tujuan pembelajaran, langkah ketiga adalah memilih, metode, media, dan materi. Materi yang akan diberikan kepada siswa dapat diperoleh melalui 3 cara, yaitu : (1) memilih materi yang sudah ada padapanduan kurikulum; (2) memodifikasi materi yang sudah ada padapanduan kurikulum; (3) membuat materi baru.

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan

media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi, media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung *ARCS model* (Smaldino dari Keller, 1987 : 53).

ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *attention* (perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *convident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *satisfaction* dari usaha belajar siswa.

b. Memilih teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Sanjaya (2014 : 45) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Sedangkan menurut Gerlach (1971 : 66) media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau

kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh diagram (gambar diam dan *teks*), *slide* (gambar diam lewat proyektor), video (gambar bergerak dalam tv) dan multimedia komputer (grafik, *teks* dan barang bergerak dalam tv). Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai. Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik.

a. Memilih, mengubah dan merancang materi

1. Memilih materi yang tersedia (melibatkan spesialis teknologi media, menyurvei panduan referensi sumber dan media)
2. Mengubah materi yang ada
3. Merancang materi baru
4. Memilih strategi, teknologi, media dan bahan pembelajaran (*Select Strategis, technology, media and materials*)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah pemilihan metode pembelajaran, pemanfaatan sumber belajar atau bahan ajar dan penggunaan teknologi dan media. Metode, media dan bahan ajar harus dipilih secara sistematis. Bila metode, media dan bahan ajar yang dipilihnya

tepat dan sesuai, menurut Pribadi akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, ada baiknya terlebih dahulu memperhatikan beberapa aspek, antara lain :

a. Memilih strategi pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran sebaiknya merujuk pada model *ARCS*. Model *ARCS* dapat membantu strategi mana yang dapat membangun perhatian (*Attention*) siswa, pembelajaran dianggap relevan (*Relevance*) bagi kebutuhan dan tujuan mereka terhadap pembelajaran, sehingga dapat membangun rasa percaya diri (*Confidence*), dan menghasilkan kepuasan (*Satisfaction*) dari apa yang mereka pelajari dan hasil belajar mereka dapat.

Tujuan pemilihan strategi ialah mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri (*Self-regulated learning*). Menurut Arends (2000 : 33) siswa yang mandiri adalah siswa yang mampu melakukan hal penting dan memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Mendiagnosis secara tepat suatu situasi pembelajaran tertentu
- 2) Memiliki pengetahuan strategi-strategi belajar efektif, bagaimana serta kapan menggunakannya.
- 3) Dapat memotivasi diri sendiri tidak hanya karena nilai atau motivator eksternal.

- 4) Mampu tetap tekun dalam tugas sehingga tugas itu terselesaikan
 - 5) Belajar secara efektif dan memiliki motivasi abadi untuk belajar
- b. Menyiapkan teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar

Teknologi bisa menjadi sebuah perangkat ampuh untuk membantu Guru mencapai tujuan kognitif yang bermacam-macam. Teknologi bisa membantu siswa mempelajari fakta, memahami abstraksi dan mencapai tujuan-tujuan dalam tingkatan taksonomi kognitif yang lebih tinggi atau bisa kita sebut dengan literasi visual dan audio visual. Maka dari itu guru harus menjelaskan secara rinci bagaimana guru akan menerapkannya ke dalam pelajaran.

Ada beberapa hal penting dan perlu dipertimbangkan dalam memilih media, seperti seberapa pentingkah peran media dalam kegiatan pembelajaran, media apakah yang paling mudah dan praktis untuk diterapkan pada sebuah pembelajaran, apakah diperlukan piranti khusus dalam menerapkan media tersebut, seberapa jauhkah hasil yang diharapkan dari penggunaan media tersebut dan bagaimanakah efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran.

- c. Memilih dan menyiapkan materi pelajaran.

Materi menurut Yasin (2008 : 44) biasanya dikemas dalam kurikulum yang lebih kompleks dengan nama mata pelajaran, sebab kurikulum merupakan serangkaian program pendidikan yang diperlukan untuk proses pendidikan, baik yang nyata maupun tidak nyata.

Setelah memilih teknologi dan media yang diperlukan dalam mata pelajaran, maka tahap berikutnya ialah memilih materi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan mata pelajaran dengan menggunakan tiga langkah, yaitu :

1) Memilih materi yang tersedia

Selain materi yang sudah tersedia (siap pakai), perlu dipertimbangkan juga dalam memilih yang tepat terkait materi yang akan digunakan dengan cara : (1) Melibatkan peran para spesialis teknologi yang terkoordinasi dengan pengguna dalam pemilihannya (2) Melibatkan guru-guru lainnya, keuntungannya adalah selain mereka yang dimungkinkan lebih kritis, juga dapat berbagi gagasan mengenai penggunaan materi di ruang kelas dan secara kolektif memiliki waktu yang lebih cepat dalam memperoleh (3) Mensurvei panduan referensi sumber dan media dengan meninjau materi yang gratis dan murah secara *on line*

2) Mengubah materi yang sudah ada dengan cara memindai bentuk materi yang ada. Misalnya mengubah materi yang masih berbentuk *file* ke bentuk cetak (*print*) ataupun sebaliknya.

3) Merancang materi baru. artinya dalam membuat materi perlu dipertimbangkan kebutuhan dan tujuan belajar

4. Menggunakan Media dan Materi (*Utilize Media and Materials*)Langkah keempat adalah merencanakan penggunaan media, materi dan teknologi yang akan diterapkan pada metode yang akan dipakai. Mula-mula

melakukan pengecekan kembali materi yang akan diberikan dan melakukan uji coba media yang akan digunakan. Kemudian menyiapkan kelas, perlengkapan serta prasarana lainnya. Siswa secara individu mungkin telah terbiasa menggunakan media dan bahan materi secara bersama, seperti pada belajar mandiri atau dalam kelompok-kelompok kecil seperti dalam pembelajaran kooperatif. Siswa sudah biasa dalam menggunakan media cetak seperti buku atau teknologi berbasis komputer seperti internet. Diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Disamping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini, yaitu :

- 4.a. Mengecek bahan (masih layak atau tidak)
- 4.b. Mempersiapkan bahan
- 4.c. Mempersiapkan lingkungan belajar
- 4.d. Mempersiapkan siswa
- 4.e. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada guru atau siswa)

Bisa diperjelas kembali bahwa langkah yang keempat ini di dalam model pembelajaran *ASSURE* adalah memanfaatkan penggunaan teknologi, media dan materi oleh siswa. Langkah ini menjelaskan bagaimana guru akan menerapkan media dan materi. Untuk setiap jenis

media dan materi yang tercantum dibawah dipilih, dimodifikasi dan didesain.

Menurut Beny Agus (2009 : 114) Pada tahap ini melibatkan perencanaan guru dalam menggunakan teknologi, media dan materi dengan proses 5P, yaitu :

- a) Pra tinjau (*preview*) teknologi, media dan materi. Dalam peninjaunnya harus sesuai dengan tujuan yaitu memilih yang langsung selaras dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.
- b) Menyiapkan (*prepare*) teknologi, media dan materi. Yaitu mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- c) Menyiapkan (*prepare*) tempat, Yaitu tempat dimana saja melakukan aktifitas pembelajaran, misal diruang kelas, laboratorium dan lain sebagainya, semuanya harus diatur secara efektif. Seperti contoh memastikan alat yang disiapkan berfungsi dengan baik dengan daya dukung yang memadai (misalkan listrik dan ruang belajar) disesuaikan dengan kriteria teknologi yang disiapkan.
- d) Menyiapkan (*prepare*) siswa. Keefektifan dari apa yang dipelajari bergantung pada kesiapan para pembelajar dalam aktifitas belajar tersebut dengan beberapa hal,yaitu : (1) Pengantar tentang tinjauan luas mengenai content mata pelajaran (2) Sebuah alasan pemikiran yang menjelaskan bagaimana pelajaran itu terkait dengan topik yang sedang dipelajari (3) Memotivasi siswa, yakni dengan

memnyampaikan pesan terhadap pentingnya materi yang akan diajarkan sehingga akan menuntut mereka unuk mengetahui materi yang akan dipelajari dengan cara menyimak mata pelajaran (4) Isyarat-isyarat yang mengarahkan perhatian pada aspek-aspek spesifik (intisari) dari mata pelajaran.

e) Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar. Jika pengalaman belajar berpusat pada guru, maka akan melibatkan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik dan tutorial. Oleh karenanya guru harus benar-benar mempersiapkan hal tersebut.

5. Mendorong Partisipasi Siswa (*Require Learner Participation*)

Langkah ke lima adalah mendorong partisipasi siswa, Supaya pembelajaran berjalan efektif, harus ada partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Harus ada keadaan yang mendukung siswa untuk berlatih tentang pengetahuan dan atau ketrampilan dan menerima umpan balik sebelum dinilai secara formal. Latihan dengan menciptakan keadaan yang diperlukan siswa untuk menilai diri sendiri, melalui pembelajaran lewat computer, internet atau permainan kelompok.

Umpan balik dapat dilakukan oleh guru, komputer, siswa yang lain atau evaluasi diri sendiri. guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respon dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respon siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengulang ikhtisar atau rangkuman pelajaran, atau

menganalisis alternatif pemecahan masalah. dengan demikian siswa akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.

Menurut Hamalik (2007 : 57) tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan memberi informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan *konstruktivis* bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para siswa akan menerima umpan balik *informative* untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi dan substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menurut Pribadi (1999: 30) akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

Sebelum dinilai secara formal, siswa perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi. Dalam hal ini guru harus menyiapkan pengalaman

pembelajaran bagi siswa. Jika materi berbasis guru, seharusnya guru lebih bersifat profesional, Jika berpusat pada siswa, guru harus berperan menjadi fasilitator, membantu siswa untuk mengeksplorasi materi, mendiskusikan isi materi, menyiapkan materi seperti portofolio atau mempresentasikan dengan teman sekelas mereka.

Belajar yang paling baik bagi siswa yaitu jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa yang pasif lebih banyak memiliki permasalahan dalam belajar, karena guru hanya mencoba untuk memberikan *stimulus*, tanpa memperdulikan respon dari siswa. Apapun strategi pembelajarannya guru harus dapat menggabungkan strategi satu dengan yang lainnya, diantaranya strategi tanya jawab, diskusi, kerja kelompok dan strategi lainnya agar siswa aktif dalam pembelajarannya. Dengan demikian, seorang guru harus menjelaskan bagaimana cara agar setiap siswa belajar secara aktif.

6. Evaluasi dan Perbaikan (*Evaluate and Revise*)

Setelah proses pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi dampak dari proses pembelajaran dengan mengetahui keefektifan dan menilai hasil belajar siswa. Untuk mengetahui gambaran umum perlu mengevaluasi keseluruhan proses belajar. Apakah tujuan belajar sudah tercapai ? Apakah metode, media dan teknologi yang dipakai sudah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran? Apakah siswa sudah menguasai materi sesuai dengan tujuan belajar? Walaupun ada perbedaan antara hasil yang dicapai dengan yang harusnya tercapai, perlu memperbaiki perencanaan pada

waktu yang akan datang. Tujuan utama evaluasi disini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri (Suharsimi, 2018 : 89)

Dengan latar belakang tersebut di atas terutama bagi siswa yang terlalu pasif, siswa yang malas menghafal dan memahami materi pelajaran geografi ditambah lagi dengan ketiadaan buku pelajaran yang digantikan dengan LKS(Lembar Kerja Siswa) yang sangat tidak menarik bagi siswa untuk membacanya. Kegiatan belajar mengajar Geografi dengan menggunakan Model *ASSURE*, yang menitik beratkan pada keterpaduan antara materi, metode, media dan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Badarudin (2011 : 22) penggunaan Model *ASSURE* dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media yang beragam dalam satu pokok bahasan bertujuan agar siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar secara perorangan.

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu :

- a) Penilaian hasil belajar siswa
 - 1) Penilaian hasil siswa yang *otentik*
 - 2) Penilaian hasil belajar siswa *portofolio*
 - 3) Penilaian hasil belajar siswa yang tradisional dan elektronik

- b) Menilai dan memperbaiki strategi, teknologi dan media
- c) Revisi strategi, teknologi dan media

Pada tahap ini adalah tahap pada proses mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang dipilih terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan, apakah teknologi, media dan materi yang di pilih sudah baik atau harus diperbaiki lagi.

Menurut Anas Sudjiono (2011 : 47) berkaitan dengan evaluasi, Evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik siswa diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek siswa.

Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang di desain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Guru

harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya. Evaluasi dan revisi sangat penting bagi pengembangan pengajaran yang berkualitas, sehingga evaluasi memiliki dua tujuan, yaitu :

a) Menilai prestasi belajar

Evaluasi menurut Munjin, dkk (2009 : 65) dilakukan untuk mengetahui dan menilai perkembangan siswa. Oleh karena itu, guru harus menentukan terlebih dahulu tujuan dan sasaran yang hendak dicapai dari evaluasi yang dilakukan.

Secara garis besar diketahui ada dua model penilaian dalam mengukur prestasi belajar siswa, antara lain : (1) Penilaian *otentik*, yaitu penilaian autentik menurut Abidin (2014 : 23) pada dasarnya merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan tidak semata-mata untuk menilai hasil belajar siswa, melainkan juga berbagai faktor yang lain seperti salah satunya kegiatan pembelajaran yang dilakukan itu sendiri.

Sedangkan menurut Johnson & Johnson (2003 : 44), penilaian autentik mengharuskan siswa untuk menggunakan proses yang sesuai konten dan kemampuan yang sedang dipelajari dan sesuai dengan bagaimana konten digunakan dalam dunia nyata. Penilaian autentik dalam hal ini terdiri dari dua macam yaitu penilaian dalam bentuk tes tertulis dan penilaian kinerja (*performance assesment*).

Penilaian tertulis dilakukan melalui tes secara tertulis dalam bentuk soal, baik berupa pilihan ganda atau uraian (*essay*), sedangkan

penilaian kinerja merupakan penilaian berbagai macam tugas dan simulasi dimana para peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan ke dalam berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan (2) *Portofolio*, yaitu : *Portofolio* menilai kemampuan siswa untuk membuat produk nyata yang menggambarkan pencapaian mereka terkait analisis, sintesis dan evaluasi.

Menurut Husnan (1993 : 115) menyebutkan komponen kunci dari *portofolio* bahwa mereka mengharuskan refleksi sendiri dari para siswa mengenai pembelajaran mereka sendiri sesuai yang ditampilkan diproduk *portofolio*. Penilaian *portofolio* dalam hal ini terdiri dari dua macam, yaitu : penilaian proyek dan penilaian sikap. Penilaian proyek ditujukan pada tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu, sedangkan penilaian sikap ialah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi pembelajaran.

Namun yang menjadi titik tekan dalam model pembelajaran *ASSURE* ini terletak pada penilaian proyek. Ada beberapa jenis artefak yang mungkin terkandung dalam sebuah *portofolio* adalah sebagai berikut : (1) Dokumen tertulis, seperti puisi, cerpen atau makalah penelitian (2) Rekaman audio, berupa debat, diskusi panel atau presentasi oral (3) Rekaman video, berupa sandiwara, pembuatan film edukasi dan lain-lain (4) Proyek multimedia komputer seperti *time line* animasi. Sedangkan jenis *portofolio* dibagi menjadi dua, yaitu : (1)

Portofolio tradisional, merupakan kumpulan fisik dari karya para siswa. Yang dijilid atau dijepit atau dibendel (2) *Portofolio* elektronik, merupakan koleksi digital berupa data *word, power point*

b) Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi dan media

Salah satu komponen evaluasi dan revisi sebuah mata pelajaran adalah beberapa masukan terkait strategi, teknologi dan media yang digunakan. Mungkin saja dari pengamatan yang sedang berlangsung, diamati siswa lebih suka belajar mandiri daripada belajar kelompok atau sebaliknya, atau para siswa merasa mereka seharusnya belajar dari banyak rekaman video.

c) Evaluasi Guru

Evaluasi guru hendaknya dilakukan bersama komponen-komponen pengajaran lainnya. Informasi yang dihasilkan akan memberikan umpan balik yang bagus sekali untuk menangani area-area yang memerlukan pengembangan dan untuk mengetahui area pengajaran yang berkualitas tinggi (Suwarno, 2006 : 96).

Tahap berikutnya yaitu revisi, guru hendaknya melihat data penilaian dan evaluasi yang sudah dilakukan. Kemudian berefleksi pada mata pelajaran itu. Kemudian membuat catatan terkait komponen-komponen yang perlu direvisi.

G. Penelitian yang relevan

Penelitian tentang pembelajaran model *ASSURE* telah banyak dilakukan.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Novit Rizal Putra dengan judul “ *Pengaruh Media Belajar Berbasis Model ASSURE Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Elastisitas*” mengatakan bahwa model pembelajaran model *ASSURE* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada konsep elastisitas. Hal ini terlihat dari uji-t yang menunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai *t hitung* sebesar 4,98 sedangkan *t tabel* 2,09 pada taraf signifikansi 0,05 atau dapat di ketahu . $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka disimpulkan bahwa H_a yang menyatakan terdapat pengaruh media belajar berbasis model *ASSURE* terhadap hasil belajar siswa diterima.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ayani Lifumangau dengan judul “*Penerapan Model ASSURE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Segiempat Siswa Kelas VII MTs Negeri Ambon*” mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dilihat dari peningkatan aktivitas dan hasil tes siswa sebelum dan sesudah tindakan. Jika sebelum tindakan aktivitas siswa yang menunjukkan sikap aktif terhadap pembelajaran kurang terlihat seperti kurang menyimak penjelasan guru, malu bertanya atau menjawab,dan hasil kerja berupa penyelesaian soal yang diberikan masih mengandalkan jawaban temannya, setelah tindakan terdapat peningkatan terhadap aktivitas siswa tersebut. Siswa lebih fokus menyimak penjelasan guru,mulai berani mengajukan pertanyaan,pendapat atau jawaban dan mulai percaya diri dengan hasil kerja

sendiri. Selain itu, peningkatan juga terdapat pada hasil tes siswa. Sebelum tindakan dari hasil *pre test* rata-rata siswa yaitu 25,90, setelah tindakan siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 62,07 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 89,99. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran model *ASSURE* pada materi segiempat siswa kelas VII MTs Negeri Ambon.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Rosmalia Eva (2015) dengan judul “*Pengaruh Aplikasi Model ASSURE Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi*” mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menempuh pembelajaran. Dalam hal ini metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen (*Quasi Experiment*) dengan menggunakan *Design Non-Equivalent, Pre test-Post test Control Group Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan desain model *ASSURE* dalam pembelajaran Geografi berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari hasil rata-rata *pre test* dan *post test* hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Geografi.
- 4) Penelitian dilakukan oleh Desi Tri Utami dan Nining Setyaningsih (naskah publikasi) dengan judul “*Melalui Model Desain Pembelajaran ASSURE Berbasis Visual Basic*” menyimpulkan bahwa penerapan model desain pembelajaran *ASSURE* berbasis Visual basic dapat meningkatkan komunikasi dan hasil belajar matematika siswa. Karena penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan komunikasi dan hasil belajar matematika siswa kelas XI-AK di SMK Bina Mandiri Indonesia Surakarta dengan menggunakan model desain pembelajaran *ASSURE* berbasis Visual Basic. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, metode tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari proses analisis data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan komunikasi dan hasil belajar matematika siswa.

- 5) Penelitian dilakukan oleh Riyanti (2016) dengan judul “*Pengembangan Model Blended Learning Pada Pembelajaran Sejarah SMA Menggunakan ASSURE*” mengatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* mampu menunjang pembelajaran sejarah Indonesia menjadi pembelajaran yang layak praktis, dan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis dan uji coba lapangan yaitu untuk kelayakan sebesar 88 % yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan untuk analisis kepraktisan yaitu sebesar 89 % yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- 6) Penelitian dilakukan oleh Yusriani (2017) dengan judul “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model ASSURE Pada Konsep Getaran Harmonis*” menyampaikan bahwa kemampuan dan keterampilan mengajar merupakan suatu hal yang dapat dipelajari serta diterapkan atau dipraktik oleh setiap orang guru terutama guru Fisika. Judul penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model *ASSURE* pada konsep getaran harmonis. Adapun tujuan pembelajaran (RPP) berbasis model *ASSURE*

pada konsep getaran harmonis. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R & D)* yang mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kurikulum 2013 yang berbasis model *ASSURE*. Data dikumpulkan melalui angket dan lembar validasi RPP. Data dari angket dan lembar validasi RPP dianalisis menggunakan deskriptif (persentase). Persentase respon guru pada pernyataan positif termasuk kedalam kriteria valid yaitu persentase sangat setuju 30,0 % ditambah dengan persentase setuju 65,0 % adalah 85 %. Sedangkan pada pernyataan negatif menunjukkan bahwa nilai persentase tidak setuju 65,0 % adalah 70 %. Jadi validasi RPP berbasis model *ASSURE* secara keseluruhan dinyatakan cukup, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan RPP berbasis model *ASSURE* ini valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

- 7) Penelitian dilakukan oleh Ayu Widya Citra (2019) dengan judul “*Implementasi Model ASSURE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri Kalianda*” mengatakan bahwa dengan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kalianda. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes dan metode dokumentasi. Dan metode analisisnya menggunakan analisis data kualitatif. Berdasarkan analisis proses belajar mengajar pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar dengan maksimal, nilai rata-rata siswa 68 dan yang tuntas belajar 17 orang

siswa dari 30 siswa dengan ketuntasan belajar 57 %. Dan pada siklus II siswa yang tuntas belajar 24 orang siswa dari 30 siswa dengan ketuntasan belajar 80 % dengan nilai rata-rata 73, pada siklus III siswa yang tuntas 28 siswa dari 30 siswa dengan nilai rata-rata 81.

